



Πρόγραμμα σπουδών BridgeAI

Ενότητα 1: Εισαγωγή στην ΤΝ

Σχέδιο μαθήματος 2: Η τεχνητή νοημοσύνη και ο ρόλος της στην εκπαίδευση και την πολιτική ζωή

Νοέμβριος 2025

Από: Γυμνάσιο Misak-ı Milli ΤΟΥΡΚΙΑ



**Co-funded by
the European Union**

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι αποκλειστικά του/των συγγραφέα/ων και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για αυτές.



Διαδικασία μαθήματος:

Ημερομηνία	
Επίπεδο έτους	10-14 ετών
Χρόνος/διάρκεια (σε ώρες)	1,5 ώρα
Βασικός Τομέας Μάθησης	Πολιτική Καινοτομία, EdTech, Κοινωνική Ευθύνη
Θέμα/εστίαση	Πώς η τεχνητή νοημοσύνη μεταμορφώνει τα σχολεία και τις πόλεις μας
Όνομα μαθήματος	Έξυπνα Σχολεία, Έξυπνοι Πολίτες: Τεχνητή Νοημοσύνη για το Καλό
Προβλεπόμενα Αποτελέσματα	Με το τέλος αυτού του μαθήματος, οι μαθητές θα είναι σε θέση: • Αναλύστε πώς η τεχνητή νοημοσύνη μπορεί να εξατομικεύσει την εκπαίδευση (καθηγητές, μετάφραση). • Προσδιορισμός εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης που χρησιμοποιούνται στην πολιτική ζωή (έξυπνοι φωτεινοί σηματοδότες, διαχείριση απορριμμάτων, δημόσιες υπηρεσίες). • Δημιουργήστε πρωτότυπο μιας ιδέας για ένα εργαλείο τεχνητής νοημοσύνης που λύνει ένα συγκεκριμένο πρόβλημα σχολείου ή κοινότητας.



Co-funded by
the European Union

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι αποκλειστικά του/των συγγραφέα/ων και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για αυτές.



- Συζητήστε την ισορροπία μεταξύ της βοήθειας AI και της ανθρώπινης προσπάθειας.

Περιγραφή Μαθήματος

- **Σύντομη περιγραφή:** Οι μαθητές εξερευνούν την πρακτική εφαρμογή της τεχνητής νοημοσύνης σε δύο βασικούς πυλώνες: την εκπαίδευσή τους και την κοινότητά τους. Μετακινούνται από παθητικούς χρήστες σε ενεργούς σχεδιαστές φανταζόμενοι εργαλεία που βελτιώνουν το περιβάλλον τους.
- **Προαπαιτούμενα σε αυτό το σχέδιο μαθήματος:** Υπολογιστές/ταμπλέτες με πρόσβαση στο διαδίκτυο, Canva ή Padlet, φύλλα εργασίας "Πολιτικές ανάγκες", Ομάδες των 4.

Το σχέδιο μαθήματος

- **Διάρκεια:** 90 λεπτά

Εγκαίνια:

- **Δραστηριότητα: «Το Σχολείο των Ονείρων»**
- **Μεθοδολογία:** Ο /η εκπαιδευτικός κάνει μια εισαγωγή ρωτώντας: «Ποιο είναι το πιο ενοχλητικό πράγμα στο σχολείο ή στην πόλη σας;» (π.χ. βαριές τσάντες, μπουλιαρίσματα, βαρετές εργασίες για το σπίτι). Ο δάσκαλος ζητά από τις ομάδες να κάνουν καταγισμό ιδεών: «Πώς θα μπορούσε ένα έξυπνο ρομπότ ή υπολογιστής να βοηθήσει να διορθωθεί αυτό;»

Εισαγωγή στο νέο υλικό:

- **Δραστηριότητα: ΤΝ στην άγρια φύση**
- **Μεθοδολογία:** Ο /η εκπαιδευτικός παρουσιάζει πραγματικά παραδείγματα:
 1. **Εκπαίδευση:** Εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης για προσβασιμότητα (ομιλία σε κείμενο για δυσλεκτικούς μαθητές) και εξατομικευμένη διδασκαλία (Duolingo, Khanmigo).
 2. **Κοινωνική ζωή:** «Έξυπνες πόλεις» (αισθητήρες που χαμηλώνουν τα φώτα του δρόμου όταν δεν είναι κανείς εκεί, AI που βελτιστοποιεί τις διαδρομές των λεωφορείων).



Co-funded by
the European Union

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι αποκλειστικά του/των συγγραφέα/ων και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για αυτές.



Οι μαθητές παρατηρούν και συζητούν: «Ποιον βοηθάει περισσότερο αυτό;»

Καθοδηγούμενη πρακτική:

- **Δραστηριότητα: Πρόκληση Σχεδιασμού Ομάδας**
- **Μεθοδολογία:** Ο/η εκπαιδευτικός χωρίζει τους μαθητές σε ομάδες των 4. Οι μισές ομάδες επικεντρώνονται στο «Έξυπνο Σχολείο», οι άλλες μισές στην «Έξυπνη Πόλη». Πρέπει να σχεδιάσουν μια απλή ιδέα εργαλείου AI. Ορίζουν:
 1. **Το πρόβλημα** (π.χ. «Η ουρά για το μεσημεριανό γεύμα στο σχολείο είναι πολύ μεγάλη»).
 2. **Η λύση AI** (π.χ. «σύστημα πληρωμών FaceID»).
 3. Ο ανθρώπινος ρόλος (π.χ. «Οι μάγειρες εξακολουθούν να φτιάχνουν το φαγητό»).

Ο/η εκπαιδευτικός κυκλοφορεί και ρωτά για την ένταξη (π.χ. «Τι γίνεται αν ένας μαθητής έχει δίδυμο; Λειτουργεί το FaceID;»).

Ανεξάρτητη πρακτική:

- **Δραστηριότητα: Η αφίσα του γηπέδου**
- **Μεθοδολογία:** Οι μαθητές δημιουργούν μια ψηφιακή αφίσα 1 σελίδας στο Canva που απεικονίζει το εργαλείο τους. Πρέπει να περιλαμβάνουν ένα σύνθημα και ένα εικονίδιο που αντιπροσωπεύει την τεχνητή νοημοσύνη.

Κλείσιμο:

- **Δραστηριότητα: Ψηφοφορία κοινότητας**
- **Μεθοδολογία: Κάθε** ομάδα παρουσιάζει την ιδέα της σε 30 δευτερόλεπτα. Η τάξη ψηφίζει ποιο εργαλείο θα βελτίωνε περισσότερο τη ζωή τους. Ο/η εκπαιδευτικός το συνδέει με τη *συμμετοχή των πολιτών*.



Co-funded by
the European Union

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι αποκλειστικά του/των συγγραφέα/ων και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για αυτές.